

디지털 고전학에 관한 시론(試論)

류인태*

<차 례>

1. 고전학에 대한 단상
2. 고전학을 위한 디지털 테크놀로지
3. 디지털 고전학의 방향과 전망

<국문초록>

이 논문은 최근 몇 년 사이 디지털 인문학 연구의 일환으로 꾸준히 시도되어 온 고전 연구의 전체적 지형과 학술적 시사점을 정리하고, 그로부터 디지털 고전학의 가능성을 살펴보기 위해 기획되었다. 고전학의 전통적 외연을 엄밀히 정의하는 것도 쉽지 않은 상황에서, 디지털 고전학의 열개를 스케치해보겠다는 것은 일견 모순처럼 보일 수도 있겠다. 한편으로 아날로그 환경에서 고전학 연구를 본격적으로 정의하는 것이 현실적으로 어렵다면, 디지털 환경에서 전개되는 고전 연구의 보편적 양태를 살펴봄으로써, ‘학(學)’으로서 고전학의 내포를 역으로 곱씹어 보는 것도 나름의 의미가 있을 것이다. 디지털 환경에서 이루어지는 고전 연구의 여러 맥락이 고전학의 전통적 문제의식과 무관하지 않기 때문이다. 그러한 측면에서 이 글이 다루는 ‘디지털 고전학’이라는 표현은 하나의 학(學, discipline)으로서 엄밀한 정의가 아니라, 디지털 테크놀로지와 만나는 고전 연구의 양태를 폭넓게 살펴보고자 마련한 다소 포괄적인 언명에 가깝다. 고전 연구와 디지털 테크놀로지가 만나는 접점으로서 디지털 고전학의 가능성은, 아날로그 환경에서 이루어져 온 고전 연구의 한계를 디지털 환경에서 보완·극복할 수 있는 맥락으로서 ‘협업(cooperation)’-‘전달(communication)’-‘연산(computation)’으로 일관(一貫)되는 일명 ‘co-ation’ 활동에 대한 이해를 전제로 한다. 그리고 그러한 새로운 형식의 연구 활동을 지속하기 위한 적극적 탐색이자 구체적 실천으로서, 고전 데이터를 ‘공유(sharing)’하고 ‘표현(representation)’하고

* 성균관대학교 국어국문학과 박사후연구원

‘분석(analysis)’하는 일련의 지식 처리 프로세스가 수용될 필요가 있다.

☐ 디지털 고전학, 고전학, 고전문학, 디지털 인문학, 코에이션

1. 고전학에 대한 단상

고전학(古典學, classics)은 문헌으로서 고전(古典)을 연구하는 학문이다. 그와 동시에 고전 일반에 관한 논의와 담론을 다루는 학문이기도 하다. 구체적인 문헌에 관한 연구 없이 고전 일반을 논의하기란 쉽지 않다. ‘도대체 무엇이 고전인가?’라는 질문이 늘 따라다니기 때문에 다소 분명한 경계로서 고전(古典)이 전제되지 않을 경우, ‘학(學)’으로서 고전학의 성립이 어려울 수 있다. ‘고전’을 연구 대상으로 삼는 학회나 학술지는 많지만, ‘고전학’ 연구를 본격적으로 표방하는 학회나 학술지를 찾기가 쉽지 않은 이유이다. 이와 관련해 ‘고전학’을 적극적으로 지향하는 국내 학회로서 한국서양고전학회¹⁾를 거론할 수 있다. 해당 학회에서 간행하는 학술지 『서양고전학연구』에서 주로 다루어지는 고대 그리스 로마 문헌은 소위 서양 문화의 원류로서 서양 고전의 대명사에 해당한다.

‘고전학’ 연구를 직접적으로 표방하지 않는다 하더라도 문학이나 철학 그리고 역사학 방면에서 이루어지는 많은 연구가 소위 ‘고전’으로 언급되는 문헌을 대상으로 삼는다는 측면에서, 고전학은 인문학 일반과 교양학의 차원에서 생각해보아야 할 영역(field)이기도 하다. 특히 ‘한국학’ 방면의 ‘고전’에 관한 학술적 담론은 소위 ‘한문’으로 된 전근대기 자료 전반을 ‘고전’으로 언급하는 경향이 있다는 측면에서, 서양 고전학과는 다소 다른 맥락에서 수용되는 경향이 있다.

1) ‘한국서양고전학회’ 홈페이지 url: <https://greco-roman.or.kr/>

예컨대 그리스 로마의 고전만을 대상으로 하는 것이 아니라 전근대기 자료 전반을 포괄하는, 그래서 ‘현대문학’에 대응하는 범칭으로서 수용되는 ‘고전문학(古典文學)’이라는 표현이 그러한 시사점을 내포한 구체적인 단서에 해당한다.²⁾ 고대 그리스 로마 문화를 대상으로 한 서양 고전 연구로서 ‘고전학’의 협소한 내포에서 벗어나, ‘동양’과 ‘전근대기’라는 언명을 매개로 시공간적 경계를 허물 경우, 고전학의 외연은 폭넓게 확대된다. 그리스와 로마로 대표되는 ‘서양 고대(古代)’ 뿐만 아니라 이른바 옛것으로 전해지는 전근대기 동서양의 다양한 문헌들이 고전으로 수용될 수 있는 것이다.³⁾ 이와 같이 ‘고전학’을 어떻게 정의할 것이냐의 문제는 ‘고전에 대한 정의’

2) 이와 관련해 다음의 서술을 참고할 수 있다. “古典學이란 개념이 그동안 서양 고전 연구에 한정하여 쓰였으나 古典이란 말은 그렇지 않았다. 한국에서는 흔히 현대나 그에 접근한 시기의 문헌과 맞상대하는 개념으로 고전이란 말을 사용하여, 대체로 근대 이전에 출현한 오래되고 낡은 문헌을 가리켰다. 물론 고전적 위상을 지닌 문헌을 가리키는 ‘고전’이란 말과는 겹치기도 하고, 구분되기도 한다. 고전학이란 기본적으로 서양에서 그리스와 로마의 고전을 가리키던 개념에서 출발하지만 ‘고전’을 다루는 학문으로 재정의할 수 있다...(중략)...어문 생활에서 벌어진 고급의 거의 완벽한 단절 탓에 고전 문헌과 현대문이 자연스럽게 구분되어 한문이나 고문을 사용한 문헌은 바로 고전으로 규정하여 전문가의 영역에 가둬놓았다. 고전적 가치를 지녔는지 평가와 선택의 과정을 거치지 않고, 단순히 한문이나 고문으로 된 텍스트면 고전이란 명칭을 부여받게 된 것이다. 古典文學을 비롯하여 전근대의 역사와 문화, 철학을 다루는 학문 분야에서 고전은 대체로 이렇게 규정된다. 한국에서 고전과 고전학이 맞닥뜨리는 벽과 같은 조건이다.” -안대회, 「한국 고전학의 방향 -정전화와 정보화」, 『대동문화연구』 101, 성균관대학교 대동문화연구원, 2018, 14~15쪽.

3) 한국의 경우 근대전환기를 기준으로 언어적 급변이 이루어졌다는 측면에서, 전근대를 정의하는 특수한 미디어로서 ‘고전(古典)’의 정립과 관련해 근대전환기 고문헌 자료의 출판과 간행 맥락을 살펴볼 수도 있다. ‘민족국가(nation-state)’, ‘식민지 공공성(colonial publicness)’ 등의 맥락에서 이루어진 고전의 출간과 정립은 식민지 한반도에서 전개된 ‘근대성(modernity)’의 구체적 양상을 들여다보기 위한 작업이기도 하다. 이에 대한 구체적 내용에 관해서는 ‘최혜주, 「일제강점기 고전의 형성에 대한 일고찰 -재조일본인과 조선평민회의 고전 간행을 중심으로-」, 『한국문화』 64, 서울대학교 규장각한국학연구원, 2013, 157~195쪽, ‘장문석, 「식민지 출판과 양반-1930년대 신조전사의 고문헌 출판 활동과 전통 지식의 식민지 공공성-」, 『민족문화사연구』 55, 민족문화사학회, 2014, 351~407쪽. 등을 참고할 수 있다.

와 ‘고전을 연구하는 학문의 범위나 성격’을 어떻게 전제하느냐에 따라 다소 유동적인 시각이 반영된다. 학술적으로 그것을 엄밀하게 정의하기란 쉽지 않다는 이야기이다. 엄밀한 정의는 어렵지만, 한편으로 그동안 ‘고전학’으로 지칭되어 온 연구나 해당 영역을 응시하는 학술적 관점은 꾸준히 있어 왔기에, 넓은 외연에서 고전학 연구를 바라보는 것은 가능하다고 생각한다. 그리고 그러한 시각에 입각했을 때, 고전학 연구는 크게 4가지 맥락으로 나누어 살펴볼 수 있지 않을까 싶다.

‘무엇으로 기록되어 있는가’, ‘어떤 내용을 담고 있으며 어떻게 전승되어 왔는가’, ‘현대의 언어로 어떻게 옮길 것인가’, ‘현대적 가치와 의미는 무엇인가’ 등이 그에 해당한다. 고전학의 큰 지류로서 해당 4가지 영역을 정리해보자면 아래 정도로 요약해볼 수 있을 것이다.

- ① 고전어(그리스어, 라틴어, 산스크리트어, 한문 등)에 대한 이해
- ② 원전 해독과 분석 및 원전 비판
- ③ 원전 텍스트를 대상으로 한 번역
- ④ 고전의 현대적 변용과 재해석

①은 언어학 방면에서, ②는 문헌학 방면에서, ③은 번역학 방면에서 주로 다루어지는데, 이와 같은 구분은 일정 이상 학제적(學際的) 관점에서 ‘고전학’에 접근할 수밖에 없는 단서라고도 할 수 있다. 언어와 문헌 그리고 번역에 대한 접근은 소위 문사철 연구 전반을 뒷받침하는 기초 지형에 해당한다. 문학과 역사학과 철학으로 대표되는 인문학 일반의 분과학문(discipline) 체제로 환원되지 않는 고전학의 특수성은, 일종의 토대 연구로서 그것들을 종합하는 데 있다. 학제적 연구로서 고전학에 대한 탐색은 그 필요성에 대한 제안이 꾸준히 이루어져 왔지만, 본격적 논의는 여전히 미흡한 상황이 아닌가 생각된다. 그와 관련해 아래의 두 인용은 유효한 시사

점을 전달한다.

서양고전학은 현대의 다른 제 학문 분야와는 근본적으로 학제적이라는 점에서 다르다. 이는 서양고전학의 대상이 되는 원전텍스트들의 특성과 이 텍스트들의 저자들이 가지고 있는 학자적 특성 때문에 그렇다. 예컨대, 고전 텍스트들이 내용적으로 어떤 특정 분야의 전문 주제를 다룬다 할지라도, 형식은 문학의 틀을 통해서 표현되기도 하고, 그 반대의 경우도 가능하기 때문이다. 이러한 점에서 서양고전학의 학문적 특성과 이러한 특성에 입각해 한국에서 서양고전학이 어떤 방식으로 나아가야 할지 그리고 서양고전학 제 분야를 관통하는 혹은 적어도 몇 분야가 상호 소통 가능할 수 있는, 즉 서양고전학 제 분야의 학제적 연구를 가능케 해주는 토대에 대한 논의가 있어야 함에도 이러한 논의가 전혀 없다는 점이 아쉽다.⁴⁾

사실 동아시아 고전학의 정립을 위해서는 근대 국민국가 이후에 성립한 동아시아의 ‘國’文學은 무엇보다 ‘國’이라는 틀을 벗어나야 한다는 것이다. 실제 한국의 한문 고전도 일국 너머의 타자와 관련을 맺거나 이와 관련 속에서 산생한 경우가 많다. 이 점에서 일국의 문화적 경험만을 범주화한 기존의 연구 시각과 방법은 반성적 성찰이 필요하다. 따라서 일국 중심의 ‘國’의 틀을 벗어나기 위해서 동아시아 고전학은 기여할 수 있을 것이다. 대체로 이때의 ‘동아시아 고전학’은 일견 새로운 연구방법의 유용한 길잡이로도 기능할 수 있기 때문이다.⁵⁾

대학 강단을 중심으로 자리 잡은 인문학 분과학문 체제는 오랜 기간 ‘전공’을 중심으로 한 담론과 ‘개인’에 의한 연구 형식을 공고하게 구축해 왔다. 이로 인해 단일 분과학문에서 전통적으로 다루어온 연구 형식에서 벗어나 새로운 방식으로 대상을 다루기란 쉽지가 않다. 게다가 그 방식이 개

4) 안재원, 「『서양고전학연구』에 게재된 ‘서양고전 기타분야’에 대한 보고」, 『서양고전학연구』 31, 한국서양고전학회, 2008, 228쪽.

5) 진재교, 「동아시아 古典學과 한문교육」, 『한문교육연구』 42, 한국한문교육학회, 2014, 43쪽.

인 연구가 아니라 여러 전공을 다루는 연구자들의 협업이 전제되는 것이라면 더욱 그렇다. 더구나 연구 주체의 맥락에서 ‘민족’이나 ‘국가’가 개입되는 경우 학제적 연구의 시도는 더욱 어려워진다. 현시점에서 고전학이 단일 전공으로서 정규적인 학문으로 인정받지 못하고 ‘협동과정’이나 ‘연계전공’의 형태로 학부나 대학원 과정에 자리하고 있는 이유라 할 수 있다.

①, ②, ③이 학제간 연구로서 고전학의 지형을 보여주는 인문학의 전통적 지류에 해당한다면, ④는 미디어, 콘텐츠, 네트워크 기술로 요약되는 트랜스미디어(Trans Media) 기반의 고전 변용 양상 및 고전에 관한 재해석을 다루는 연구들을 가리킨다. 고전학의 전통적 지류이자 정규적 훈련 과정으로 자리매김해 온 ①, ②, ③과 달리, ④는 최근의 기술 환경 급변과 그에 따른 미디어·콘텐츠 시장의 영향력 확대를 반영한 학술적 접근이라 할 수 있다. 이와 관련해 최근 몇 년 사이 한국에서는 고전 서사에 착안하거나 그것을 변용한 형태의 웹툰, 게임, 영화, TV쇼 등 ‘K-문화’로 대표되는 콘텐츠를 대상으로 한 분석 및 재해석 연구가 확대되고 있는 추세이다.⁶⁾ 고전의 ‘향유(enjoyment)’에 관한 문제는 고전의 ‘현대화’ 또는 ‘대중

6) 이와 같은 상황을 한국에만 국한된 것으로 보기는 어렵다. 웹툰, 게임, 영화 등 각각의 미디어 시장을 기반으로 플랫폼자본의 영향력이 확대됨에 따라 고전이 다양한 형식의 콘텐츠로 변용·소비되는 양상은 전세계적 흐름에 가깝다. 이와 관련해 다음의 서술을 참고할 수 있다. “영국 학자 어맨다 포터(Amanda Potter)가 좌장 역할을 맡은 ‘Modern(Ancient) Epic’라는 발표분과 역시 이와 유사하게 폭넓은 주제와 다양한 관점을 수용한 흥미로운 것이었는데, 호메로스와 베르길리우스 등의 고전-고대 서사 시가 근·현대에 이르러 변용되는 양상에 초점을 둔 발표들이 주를 이루었고, 영화나 텔레비전 드라마, 만화와 디지털 게임을 비롯해 다양한 매체에서 재해석되는 사례에 대한 연구는 신선했다. 이는, 단지 특정 시대의 문헌 해석에만 매달린다는 식의 고전학에 대한 선입견을 깨뜨릴 수 있는 시도들로서, 동시대 대중문화 해석과 대중예술과의 소통에도 고전학 연구가 충분히 기여할 수 있다는 점을 상기시키는 계기이기도 했다. 다만 간과하지 않아야 할 것은 이러한 연구들이 고전에 대한 오랜 연구 결과의 축적, 그리고 탄탄한 고전 교육 제도에서 비롯할 수 있었다는 점이다.” -김기훈, 『제9차 켈트 고전학 학술대회 참관기』, 『서양고전학연구』 55(2), 한국서양고전학회, 2016, 185쪽.

화’의 관점에서 고전을 다루는 중요한 문제의식으로 자리 잡아 가고 있다. ‘대중문화’ 그리고 ‘테크놀로지’는 ‘고전’을 이해하고 다루는 새로운 채널로서 주목해야 할 지점이라 할 것이다.

①, ②, ③, ④는 각각이 고전학 연구의 지류로서 그 역할을 하지만, 한편으로 그러한 연구들을 통해 축적된 지식을 교양의 측면에서 전달하고 거기서 더 나아가 전문적 차원에서 후속세대 연구자를 양성하기 위한 훈련이 대학(원)에서 이루어지고 있음을 고려할 때, ‘교육’의 차원에서 이루어지는 ‘고전학’의 맥락 또한 반드시 생각해야 할 것이다. 이와 관련해 구조조정이 단행됨으로써 인문학 전공학과와의 통폐합이 가속화되고 교양 교과가 축소되어 가는 최근 대학가의 상황은, 인문학 교육의 토대로서 향후 고전 교육이 학부와 대학원에서 어떻게 이루어져야 할 것인가에 대한 논의를 꾸준히 촉발하고 있다.⁷⁾

①언어학적 접근, ②문헌학적 접근, ③번역학적 접근과 ④고전의 현대적 변용과 재해석에 관한 접근 그리고 그것들을 종합한 고전 교육의 맥락은, 고전에 대한 연구 또는 고전을 통한 연구로서 고전학을 구성하는 가장 큰 줄기들임과 동시에 디지털 고전학의 구상에서 반드시 빠대로 삼아야 할 요소들이다. 디지털 고전학은 근본적으로 고전학의 연장선상에서 이해되어야 하며, ‘디지털’ 테크놀로지는 전통적 ‘고전학’의 의미를 연장하고 그 한계를 극복하기 위한 차원에서 다루어질 필요가 있기 때문이다. 특히 기존의 고전학이 문사철 중심의 분과학문 체제가 만들어놓은 폐쇄적 학술 환경에 의해 온전한 학제 연구로서 수행되어 오지 못한 측면과, 디지털·데이터 기술을 기반으로 급변하고 있는 미디어·리터러시 환경에서 새로운

7) 이와 관련해 교양교과로서 그동안 이루어진 고전 교육 사례 연구를 검토함으로써 그 현황을 종합한 연구가 최근에 발표되기도 했다. ‘최윤경·한수영, 「고전읽기 관련 교양교육 사례연구의 현황과 진단」, 『교양학연구』 16, 중앙대학교 다빈치미래교양연구소, 2021.’

매체 연구와 고전 교육이 요청되고 있다는 사실은 ‘디지털 고전학’의 향방을 내다볼 수 있는 중요한 단서에 해당한다.

이 글은 고전학에 내포된 학술적 문제의식에 디지털 테크놀로지가 개입할 수 있는 원론적 지점이 무엇인지 그리고 그 연장선상에서 디지털과 고전학의 만남이 촉발할 수 있는 학술적 시사점이 무엇인지를 정리하고자 한 데서 기획되었다. 그러한 측면에서 이 글이 이야기하는 ‘디지털 고전학’이라는 표현은 하나의 학(學, discipline)으로서의 정의라기보다는, 고전 연구가 디지털 테크놀로지와 만날 수 있는 지점을 폭넓게 구상해보고자 마련한 다소 포괄적인 언명에 가깝다.⁸⁾ 향후 ‘디지털 고전학’에 관한 논의가 풍부하게 전개되어 나가기를 바라며, 그 첫머리를 여는 건강한 시론(試論)으로서 이 글의 역할이 있기를 바란다.

2. 고전학을 위한 디지털 테크놀로지

컴퓨터와 웹을 중심으로 한 디지털 테크놀로지의 발달은 데이터와 미디어

8) ‘디지털 고전학’이라는 표현과 관련하여, 위키피디아의 표제어 가운데 ‘Digital Classics’ ([url: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_classics](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_classics))가 있다. 그에 대한 정의를 보면, “Digital classics is the application of the tools of digital humanities to the field of classics, or more broadly to the study of the ancient world.”라고 되어 있는데, 우리말로 옮길 경우 “Digital classics는 디지털 인문학 도구를 고전 분야, 또는 더 넓게는 고대 세계 연구에 적용한 것이다.” 정도로 번역할 수 있다. ‘classics’로 명명하고 있음에도 불구하고, 학(學)으로서의 ‘discipline’이 아니라 일종의 방법론에 대한 지칭으로서 ‘application of the tools’라고 표현한 것은, Perseus Project (<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/>)와 같은 사례로 대변되는 해당 방면의 학술적 움직임(movement)이 여전히 전통적 인문학 체계 내에서 공인된 연구의 일환으로 인정받지 못하고 있는 상황과 관련이 깊다. 디지털 인문학(digital humanities)이 그 자체로 하나의 ‘토대(ground)’가 아니라 ‘도구(tools)’의 맥락에서 수용되는 배경에는, 테크놀로지의 적용에 대한 깊은 고찰이 선행하지 못하고 있는 현재의 학술 환경이 있다.

어 리터러시의 변화를 꾸준히 유도해 왔다. 일상에서 이루어지는 리터러시의 변화는 ‘문식(文識)-문해(文解)’의 학문으로 표방되는 인문학의 외연에 큰 영향을 미치고 있는 상황이다. 최근 10여 년간 전 세계적으로 디지털 인문학(digital humanities)이 확산하고 있는 이유도 그러한 맥락에서 이해할 수 있다. 그 연장선상에서 고전을 대상으로 한 디지털 테크놀로지 활용 프로젝트 및 학술 연구도 꾸준히 증가하고 있다. 현시점에서, 고전 연구와 디지털 테크놀로지의 만남으로서 디지털 고전학에 관한 질문은 필연적이라고 할 수밖에 없다.

앞 장에서 언급했듯이 디지털 고전학은 기존의 고전학과는 다른 완전히 새로운 고전학에 대한 표방이 아니라, 고전학이 내포해 온 전통적 문제의식을 연장하는 학술 지형으로 수용되어야 한다. ‘디지털’로 언명되는 테크놀로지의 맥락은 ‘고전학’에서 전통적으로 다루어 온 문제의식을 확대하고, 기존 연구의 한계를 보완하는 방향으로 논의되어 나갈 필요가 있다. 이러한 접근은 곧 디지털 인문학의 일환으로서 디지털 고전학을 바라보게끔 만든다. ‘아날로그 환경에서 다루어져 온 전통적 인문학과 디지털 테크놀로지를 매개로 한 인문학은 어떠한 차이가 있는가’ ‘디지털 테크놀로지를 매개로 인문학 연구의 심화와 확장을 도모할 수 있는가’ ‘디지털 테크놀로지를 인문학 연구에서 활용하기 위한 구체적인 맥락은 무엇인가’ 등에 관한 고민이 그에 대한 근본적 문제의식에 해당한다. 전 세계 곳곳에서 실험적으로 이루어지고 있는 여러 디지털 환경 기반 고전 연구 사례를 종합적으로 관망해 볼 때, 인문학으로서 고전학과 만날 수 있는 디지털 테크놀로지의 접점은 크게 3가지 정도로 요약할 수 있다.

- ㉠ 다양한 정보의 개방적 공유를 가능하게 하는 디지털 환경의 운용
: ‘공유(共有, sharing)’를 통한 ‘협업(cooperation)’의 확대
- ㉡ 복잡한 정보의 입체적 표현을 가능하게 하는 디지털 매체의 활용

- : ‘표현(表現, representation)’을 통한 ‘전달(communication)’의 촉진
- ㉔ 대규모 정보의 효과적 분석을 가능하게 하는 디지털 기술의 적용
- : ‘분석(分析, analysis)’을 통한 ‘연산(computation)’의 강화

㉑, ㉒, ㉔는 모두 발달된 컴퓨터와 웹 환경에 근거하는 것이지만, 개별 기술이 활용되는 맥락과 그로부터 기대할 수 있는 효용이 다르다는 측면에서 각각이 독립적인 것으로 다루어질 수 있다.

[표1] 인문학 연구 활동과 디지털 테크놀로지의 교점

구분	지식 처리의 차원	연구 활동의 효용
㉑	(지식을) 공유	협업(을 확대)
㉒	(지식을) 표현	전달(을 촉진)
㉔	(지식을) 분석	연산(을 강화)

㉑는 디지털 데이터를 매개로 자료(원전, 연구 결과물)를 폭넓게 ‘공유(sharing)’하고자 하는 것이기에, 해당 데이터의 개방과 접근을 전제로 한 ‘협업(cooperation)’의 연구 프로세스를 전제한다. 인문학 연구에 있어서 ‘집단지성(collective intelligence)’의 가능성을 현실화하고자 하는 것으로서, ‘개인’의 학술 역량만을 중시해온 전통적 연구 경향에서 벗어나 집단 연구로서 인문학의 가능성을 새롭게 타진하고자 하는 방향성을 갖는다.

㉒는 인문학술의 전통적 표현 양식으로서 ‘글쓰기’에서 벗어나 인문 지식을 드러내고 ‘표현(representation)’하는 형식에 디지털 데이터의 다채로운 출력 방식을 도입하고자 하는 것이다. 글쓰기에 대한 부정이 아니라 글쓰기를 통해 표현하기 어려운 복잡한 지식을 디지털 매체를 통해 새롭게 ‘전달(communication)’하겠다는 의도가 전제되어 있다. 리터러시의 확장을 위한 매개으로써 데이터를 활용하고자 하는 의도가 뚜렷하다고 하겠다.

㉔는 그동안 누적되어 온 다량의 인문학 자료와 디지털 환경에서 지속적

으로 생산되고 있는 문화적 성격의 데이터를 대상으로 한 ‘분석(analysis)’ 처리를 가리킨다. 정성적 연구에만 주력해온 기존 인문학의 외연을 벗어나 거시적 관점에서 계량적 분석을 시도하고자 하는 연구들이 여기에 해당한다. 대규모 데이터 분석이 가능한 컴퓨터 기술을 인문학 연구에 적용하고자 하는 시도가 늘어나고 있는 상황은, 곧 자료의 ‘규모’와 ‘연산(computation)’이 인문학 연구에서 수용해야 할 새로운 외연으로 인식되고 있음을 의미한다.

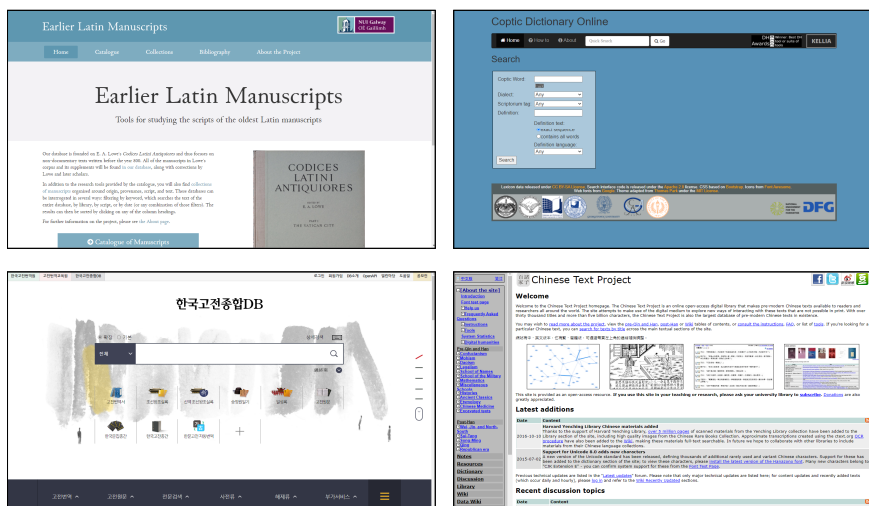
앞 장에서 언급한 고전학의 지류 ①, ②, ③, ④와 ㉠, ㉡, ㉢가 연계될 수 있는 가능성과 그 형태는 가변적이다. 기술을 중심으로 고전을 바라본다면 고전은 그저 기술을 적용해야 할 대상 자료에 그칠 뿐이지만, 어떻게 고전을 연구할 것인가의 관점에서 기술을 바라볼 경우 기술이 다루어져야 할 접점이 다양하게 탐색 될 수 있다.

1) ‘공유’와 ‘협업’의 테크놀로지

㉠ ‘공유(共有, sharing)’로 표방되는 디지털 테크놀로지의 맥락은, 디지털 기술을 고전 연구에 적용하는 가장 보편적인 양태에 해당한다. 하이퍼 텍스트(hypertext) 기술로 대표되는 웹(web)은 인터넷 기반의 네트워크로써 끊임없이 진화해 나가고 있으며, 이러한 발달 과정은 접속(access)과 연결(connect)에 기초한 공유의 경험을 확대하고 있다. 아날로그 환경의 고전 자료가 디지털화되어 아카이브로 구현되고 그것이 다시 데이터베이스로 가공되어 공개되는 사례가 증가하고 있으며 그와 같은 작업을 촉진하는 학술 정책이 늘어나고 있는 상황은, 정보 또는 지식 공유로 표방되는 시대적 요청이 현실화되는 구체적 양상이라 할 수 있다.

‘공유’의 목적은 필연적으로 자료의 효율적인 저장과 검색 그리고 표준에 근거한 접근성을 고려하기 마련이다. 그에 따라 그것을 가능하게 하는 데이터베이스와 웹 표준 환경에 대한 다양한 기술이 검토되고 있으며, 그러한 기술을 실제 운용하는 사례들이 늘어나고 있다.

예컨대 서버 기반의 스크립트 언어인 PHP나 서버 응용 프로그램 개발을 목적으로 하는 Node.js와 같이 서버를 운용하기 위한 목적의 기술들, SQL로 운용되는 관계형데이터베이스(RDB) 기술과 웹 표준 형식의 텍스트 데이터 운용을 위한 XML, JSON 유관 기술 그리고 최근에는 대규모 데이터를 유연하게 처리하기 위해 No-SQL 방면의 Document 또는 Graph 기반의 데이터베이스 기술 등이 폭넓게 탐색되고 있다. XML에서 한 단계 더 나아가 Linked Open Data를 구현하기 위한 RDF, OWL과 같은 시맨틱 기술의 활용 또한 그 연장선상에서 이해할 수 있다.



〈그림1〉 고전 자료를 대상으로 한 아카이브와 데이터베이스 사례⁹⁾

그 외에 아카이브 또는 데이터베이스를 웹상에서 손쉽게 구축하기 위한 목적으로, Wiki와 같은 소프트웨어 엔진이나 Bootstrap과 같은 웹 개발

9) 좌측 상단부터 시계 방향으로, Earlier Latin Manuscripts(<https://elmsu.nuigalway.ie>), Coptic Dictionary Online(<http://coptic-dictionary.org/search.cgi>), Chinese Text Project(<https://ctext.org/>), 한국고전종합DB(<https://db.itkc.or.kr/>).

프레임워크를 운용하기도 하고 또는 Omeka나 WordPress와 같은 오픈소스 CMS(Contents Management System)를 운용하는 사례들도 다양하게 확인된다.

㉓는 공유를 표방하기에 기본적으로 전문 지식을 확산시키고 그 과정에서의 학술적 협업(cooperation)을 도모하는 것이지만 동시에 ‘대화화’를 지향하는 것이기도 하다. 전문성과 대중성이 어떻게 동시에 추구될 수 있는가에 대한 의문이 있을 수 있지만, 대상을 섬세하게 분절하고 다시 그것을 자유롭게 연결할 수 있는 디지털 데이터의 탄성(elasticity)은 그러한 다방면의 접근을 가능하게 한다. ‘학술서’와 ‘대중서’라는 다소 불분명한 갈래적 구분이 통용되는 아날로그 기반의 학술출판 환경과 달리, 디지털 환경에서는 단일 아카이브와 데이터베이스를 편찬·개방하는 과정에서 전문 학술정보와 대중적 지식을 종합적으로 전달·관리할 수 있다.¹⁰⁾ 이러한 측면은 ㉔와 ㉕로 이행되어 나가는 과정에서 그것들을 가능하게 하는 기초 작업으

10) 이와 관련해 다음의 서술을 참고할 수 있다. “‘Transcribe Bentham’은 영국의 한 대학 디지털인문학 센터가 수행한 것으로서, 공리주의 사상가인 벤담(Jeremy Bentham)이 남긴 상당 분량의 미출간 원고를 스캔하고, 그 내용을 디지털 텍스트로 코딩하는 것이 골자다. 일견, 가치 있는 고전 텍스트들을 디지털 데이터로 축적해놓자는 전 세대의 단조로운 디지털인문학 연구 방향에 가까워 보인다. 그러나 이 프로젝트는 ‘Transcription Desk’라는 소프트웨어 플랫폼을 제공함으로써 연구의 방향과 가치, 목표를 완전히 바꿔놓는다. 즉, 인터넷 접속이 가능한 유저면 누구나 참여하여 벤담의 원고 스캔 이미지를 모니터로 확인하며 자신의 컴퓨터를 사용해 텍스트로 옮겨 입력할 수 있도록 디자인한 것이다. 이를 통해 특별한 기술 없이 위대한 사상가의 업적을 디지털화하는 역사적 작업에 누구라도 참여할 수 있게 되었다. 협업이니 연계니 글로벌이니 하는 이상들이 구호로만 존재하는 것이 아니라 디지털인문학 프로젝트 안에서 구현되는 것이다. 현재도 이 프로젝트는 진행 중이며, 입력의 양을 기준으로 기여자들의 순위가 웹사이트에 발표되고 있는데, 프로젝트의 참여자로 이름을 남기게 되는 것이 거의 유일한 대가임에도, 벤담의 육중한 이름값과 집단지성적 참여문화의 내재적 힘이 더해져 상당히 많은 이들이 자발적으로 작업에 참여하고 있다.” -김기홍, 「디지털인문학에서 시각화의 의미와 가치에 대한 고찰」, 박치완 외, 『디지털인문학이란 무엇인가?』, 꿈꿀권리, 2015, 103쪽.

로서 ㉔의 위상을 의미하는 것이기도 하다. 아카이브나 기초 데이터베이스가 갖추어져 있어야, 그것을 대상으로 한 ‘표현’과 ‘분석’을 온전하게 도모할 수 있기 때문이다.

2) ‘표현’과 ‘전달’의 테크놀로지

㉔ ‘표현(表現, representation)’으로 표방되는 디지털 테크놀로지의 맥락은, 아날로그 환경에서는 어려운, 그러나 디지털 환경에서는 가능한 다채로운 표현 방법을 활용해 고전을 새롭게 전달하고 이해하기 위한 능동적 시도에 해당한다. ‘디지털 환경에서 다양한 자료를 개방적으로 공유함으로써 협업 기반의 학술 환경을 유도할 방법은 무엇일까?’에 대한 고민이 ㉔의 기초적 문제의식이라면, ㉔는 ‘디지털 매체를 통해 복잡한 자료의 형식이나 내용을 입체적으로 드러내고 전달(communication)할 방법은 무엇일까?’에 대한 고민에 해당한다. ‘공유’와 ‘협업’을 가능하게 하는 디지털 테크놀로지의 외연과 ‘표현’과 ‘전달’에 초점을 둔 디지털 테크놀로지의 외연이 완전히 다를 수는 없겠으나, 그 근본적 문제의식에 있어서는 분명한 차이가 있다.

예컨대 ㉔에 해당하는 디지털 테크놀로지가 소프트웨어 공학의 관점에서 상대적으로 data access layer에 초점을 둔 백엔드(back-end) 기술을 중심으로 한다면, ㉔는 presentation layer에 초점을 둔 프론트엔드(front-end) 기술 영역과 가깝다. HTML, CSS, JavaScript와 같은 것들이 그에 해당하는 대표적 기술들이다. 소프트웨어 공학의 관점에서 벗어나 인간과 디지털 환경의 상호작용을 기준으로 더욱 포괄적인 접근을 시도할 경우, HCI (Human Computer Interaction) 영역에서 사용자 경험(UX)과 유관한 것으로 다루어지는 테크놀로지가 다채롭게 활용될 수 있다.

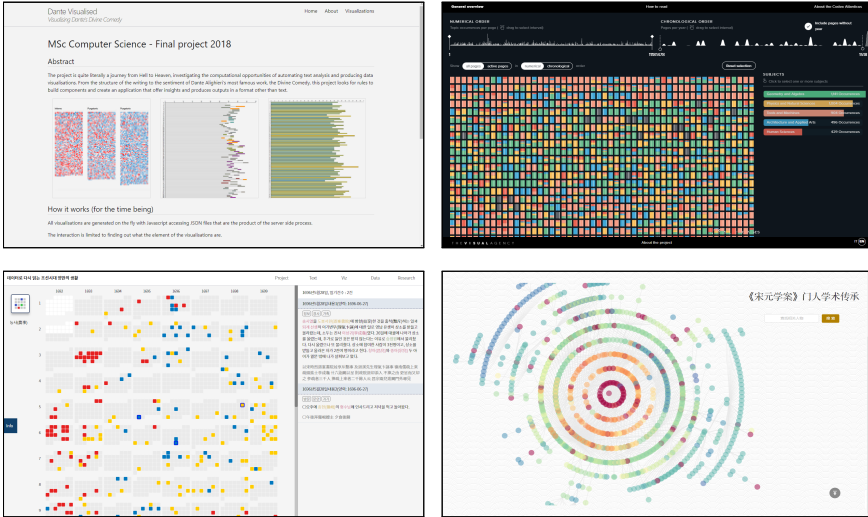
‘컴퓨터를 통해 고전을 어떻게 전달할 것인가’의 문제의식은 단일 영역의 기술에 국한되지 않는다. 필요한 경우 AR이나 VR 기술과 같이 소프트웨어

의 차원을 뛰어넘어 하드웨어 차원의 접근을 요구할 수도 있다.¹¹⁾ 디지털 환경에서 고전을 재가공하고 표현함으로써 그것을 입체적으로 전달할 수 있는 채널과 미디어 그리고 콘텐츠 형식은 매우 다양하다. 특정 영역의 테크놀로지에 한정할 수 없기에 ⑥에 해당하는 사례는 그 형식이 상대적으로 자유로운 것이 특징이다. 한편으로 ‘표현’은 ‘창의성’과 직결되는 부분이기 때문에 실제 결과물 구현 사례를 그만큼 찾아보기 어려운 것도 사실이다. 현시점에서 통용되는 ⑥의 사례는 대부분 데이터 시각화(data visualization)에 초점을 두고 있다.

일반적으로 데이터 시각화는 시각화 해석(visual analytics)을 전제로 이루어진다. 통계적 추산을 기반으로 하는 즉, 양적 성격의 데이터에 근거한 시각화 프로세스는, 시각화 결과물을 해석함으로써 대상 데이터(dataset)의 특이점이나 노이즈를 파악하기 위한 목적을 갖는다. 대상의 일반성(generality)을 전제하고 그것을 탐구하는 사회과학 연구의 경우 그와 같은 접근이 유의미할 수 있다. 그에 비해 대상에 내재한 단독성(singularity)을 고찰하는 것이 목적인 인문학 분야에서 계량적 성격의 데이터 시각화 프로세싱 적용이 어떠한 의미를 갖는가에 대해서는 여러 비판적 질문이 제기될 수 있다.

이를 고려할 때 현 시점에서 확인되는 고전을 대상으로 한 데이터 시각화 사례들은 그 나름의 시사점을 드러낸다. <그림2>의 사례에서 확인할 수 있듯이, 해석 과정에서 양적 분석을 전제로 한 데이터 시각화가 아니라 대상 자원의 형식과 내용을 효과적으로 전달함과 동시에 창의적으로 표현하기 위한 시각화 고민이 이루어지고 있기 때문이다.¹²⁾

11) 2017년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원(NRF-2017S1A5B6055825)을 받아 이루어진 <성학십도 VR>(url: <http://visionguider.com/>) 연구가 이와 같은 맥락에 해당한다. 해당 연구의 구체적 내용은 ‘김지연·이원진·이현진, 「3D 내비게이션 인터페이스를 통한 <성학십도 VR> 시공간 내러티브 연구」, 『2021 한국 HCI 학회 학술대회 자료집』, 한국 HCI 학회, 2021, 342~347쪽’을 참고할 수 있다.



<그림2> 고전 자료의 형식과 내용을 표현한 데이터 시각화 사례¹³⁾

- 12) 이와 관련해 다음 서술을 참고할 수 있다. “최근에는 분석 가능한 데이터의 시각화를 목표로 하지 않는 좀 더 실험적인 연구도 나타나고 있다. 이러한 예는 HCI의 환경 정보 시각화(environmental visualization)나 미디어 아트 분야의 미적 시각화(aesthetic visualization)에서 발견할 수 있다. 특히 미적 시각화에서는 실무적인 효용성과 예술적인 표현을 때로는 독립적으로 하고 때로는 절충하는데, 안드레스 가비리아(Andres R. Garviria)는 각 연구의 개별적 가치를 인정해야 한다고 주장했다…(중략)…공학 연구자와 예술가는 데이터 시각화에 대해 다른 시각을 가지고 있다. 예술가는 정보의 효율적 전달이라는 본연의 목적보다는, 추상화를 그리는 화가에게 영감을 주는 원천으로서의 데이터라는 새로운 용도를 발견한다. 이러한 까닭에 예술가는 기존 데이터 시각화에서의 평가 기준인 효율성보다 참신한 시각적 자극을 더 중요하게 여긴다.” -박진완, 『Data Iconology -데이터 시각화의 구현과 해석』, 한빛아카데미, 2017, 17쪽.
- 13) 좌측 상단부터 시계 방향으로, Dante Visualised: Visualising Dante’s Divine Comedy(<https://ginestra.github.io/dante-visualised/>), Codex Atlanticus(<http://www.codex-atlanticus.it/>), 宋元學案知識圖譜(<https://syxa.pkudh.org/>), 『지암일기』 데이터 시각화 결과물(<http://jamdiary.info/>).

3) ‘분석’과 ‘연산’의 테크놀로지

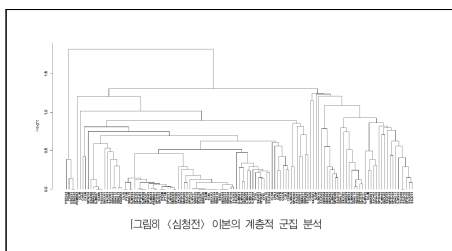
㉔ ‘분석(分析, analysis)’으로 표방되는 디지털 테크놀로지의 맥락은, 소위 대규모 데이터를 효과적으로 연산하기 위한 방법론으로서 데이터 분석(data analysis), 텍스트 분석(text analysis), 네트워크 분석(network analysis) 등의 데이터 처리 방법론을 고전 연구에 적용하는 것이다.¹⁴⁾ 고전을 대상으로 한 협업(cooperation)과 고전의 형식이나 내용을 전달(communication)하기 위한 일종의 채널(channel)과 매체(media)로서 컴퓨터·웹 테크놀로지를 염두에 둔 ㉓나 ㉔와 달리, 인간이 갖추지 못한 컴퓨터의 뛰어난 연산(computation) 능력을 활용하고자 하는 것이 ㉔의 특징이라 할 수 있다.

이로 인해 최근에는 n-gram 분석이나 형태소 분석과 같은 전통적인 텍스트 분석 방법론을 활용한 공기어 분석과 그것을 토대로 한 통계적 추론뿐만 아니라, word2vec, BERT와 같은 워드 임베딩 모델과 Topic Modeling과 같은 클러스터링 기법 및 Classification과 같은 머신러닝(딥러닝) 기반의 분석 방법론이 실험적으로 다루어지고 있다. 그 뿐만 아니라 NetMiner, Gephi와 같은 네트워크 분석 툴을 직접 적용한 분석 연구 또한 심심치 않게 발견할 수 있다.

그동안 텍스트 분석을 위한 자연어처리(NLP) 방면의 다양한 테크놀로지가 꾸준히 개발되어 왔고, 현재도 그러한 기반 기술에 대한 탐구가 데이터 사이언스(data science) 영역에서 활발하게 이루어지고 있다는 측면에서, 단일 연구로서 ㉔를 시도할 수 있는 가능성은 무궁무진한 것처럼 보인다. 디지털 형식의 결과물을 개발·구현해야 하기에 상대적으로 많은 시간

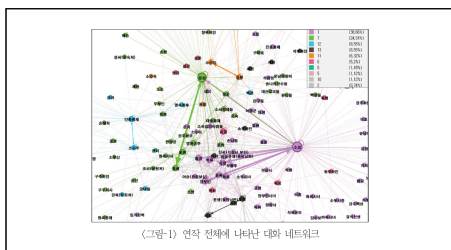
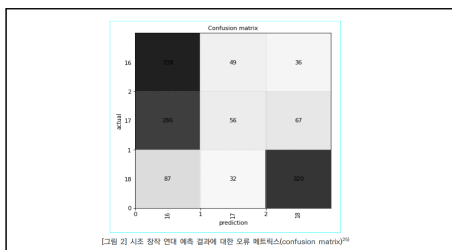
14) 고전문학 자료를 대상으로 한 디지털 분석 방법론을 검토한 연구로서, ‘김바로·강우규, 『빅데이터와 고전문학 연구방법론』, 『어문논집』 78, 중앙어문학회, 2019.’가 있다. 해당 연구는 고전문학 연구를 위한 디지털 분석 방법론을, 크게 ‘언어 분석’, ‘사회 네트워크 분석’, ‘공간 분석’ 3가지 갈래로 나누어 논의한다.

적 비용이 요구되는 ㉠나 ㉡와 달리, ㉢는 데이터 처리 과정에서 디지털 기술을 적용하는 것이 핵심이기 때문에 결과물을 구축·유지하지 않아도 된다는 측면에서 상대적으로 경제적이다 할 수 있다. 그리고 분석을 통해 결괏값을 확보할 수 있기 때문에, ‘특정한 발견이 있음’을 제시해야 하는 연구의 일반적 형식을 고려할 때도, ㉠나 ㉡보다 ㉢가 연구방법론으로서의 정체성이 더 뚜렷한 것처럼 보인다.



유형별 2500			유형별 3500			유형별 3700		
구분	유형	인원	구분	유형	인원	구분	유형	인원
남	90	120	10	240	100	55	145	190
여	90	120	14	211	14	35	133	190
인	84	136	15	192	100	52	118	190
인	71	146	13	174	90	20	105	135
남	68	126	12	167	14	36	114	126
여	64	108	11	165	10	26	90	112
합	152	228	18	157	24	89	108	131
남	56	90	9	130	10	36	86	111
여	54	138	9	129	14	53	122	111
인	51	126	9	120	13	91	106	126
인	46	108	9	119	10	81	103	108
남	46	90	8	145	14	31	81	106
여	45	108	8	115	10	31	81	106
인	44	90	8	115	10	31	79	106
남	44	90	8	112	11	33	78	106
여	44	90	8	111	10	32	78	106
인	43	90	8	111	10	31	72	111

표 3. 3분기(9월) 중점 사업 참가인원 현황(단위: 명)



〈그림3〉 고전 자료를 대상으로 분석을 시도한 국내 연구 사례들¹⁵⁾

- 15) 좌측 상단부터 시계 방향으로, 〈심청전〉 이본의 계층적 군집 분석(권기성·김동진, 「컴퓨터 문헌 분석 기법을 활용한 심청전 계통 분류 연구」, 『판소리연구』 47, 판소리학회, 2019, 190쪽.), ‘삼당시인’ 공유 시어 n-gram 분석(이병찬, 「한시 유사도 분석 방안 연구」, 『한문학논집』 59, 근역한문학회, 2021, 369쪽.), 〈소현성록〉 연작 대상 등장인물 간 대화 네트워크 분석(김바로·강우규, 「인공지능을 활용한 〈소현성록〉 연작의 감정 연구」, 『문화와 융합』 40(4), 한국문화융합학회, 2018, 155쪽.), 시조 창작 연대 예측 결과 오류 매트릭스(김성문·김바로, 「디지털 분석 기법을 활용한 시조 연구 방법 탐색 - 『한국시조대사전』 수록 단형시조를 중심으로 -」, 『다문화콘텐츠연구』 34, 중앙대학교 문화콘텐츠기술연구원, 2020, 224쪽.).

그런데 이것이 온전히 작동하기 위해서는 다음과 같은 두 가지 조건이 전제되어야 한다. 하나는 데이터 전처리(data preparation)에 투입되는 시간적 비용이 과도하지 않아야 하며, 또 하나는 고전 텍스트를 대상으로 한 여러 맥락의 분석 결과로부터 인문학적 의미를 충실히 이끌어낼 수 있어야 한다는 점이다. 아쉽게도 두 가지 조건은, 현실에서 지켜지기가 쉽지 않다.

우선, 고전을 대상으로 분석을 시도할 수 있는 전처리 된 텍스트 데이터를 확보하는 것부터가 어렵다. 그동안 국내에서 이루어진 연구 사례들을 살펴 보면, 분석을 시도하기 위해 텍스트 데이터를 전처리하는 과정에서부터 시간적 소요가 크다는 것이 확인된다. ㉠에 해당하는 기초 데이터 편찬 연구가 폭넓게 이루어지지 못하고 있기 때문에 발생하는, 결과적 차원의 한계라 해야 할 것이다. 그리고 텍스트 분석 방법론은 대개 언어학적 이해를 기반으로 한 자연어처리(NLP) 기술에 근거하기에, 그 주요한 단초가 되는 음운론(phonology), 형태론(morphology), 통사론(syntax)에 입각한 문제의식은 유효할 수 있겠으나, 의미론(semantic)이나 화용론(Pragmatics)의 맥락에 근거해 그 언어적 내포의 정형화가 어려운 인문학적 문제의식을 적용하기에는, 아직은 그 한계가 뚜렷하다.¹⁶⁾

16) 이와 관련해 다음의 서술을 참고할 수 있다. “디지털 언어분석 방법은 기본적으로 표상체(Sign)에 대한 초고속 처리이다. 디지털 언어분석 방법은 방대한 텍스트에 출현하는 각 표상체를 표상체 식별 체계(형태소 사전, 띄어쓰기, 문장 부호 등)를 통하여 식별하고, 그 출현 빈도를 정확하게 헤아려 대상 텍스트의 전체적인 모습을 탐색하는 방식이다. 그런데 표상체에 대한 통계 결과는 단지 숫자일 뿐 그 자체로 의미를 가지고 있지 않기에, 연구자의 해석을 필요로 한다. 즉 디지털 언어분석 방법 자체는 표상체만을 대상으로 하고 있으며, 대응하는 해석체를 탐색하고 표상체와 해석체를 연결하는 것은 인문학자의 역할로 남아 있다. 이를 다시 정리하면, 디지털 언어분석 방법은 결국 표상체에 대한 수치만을 도출할 뿐이며, 인문학에서 중시하는 표상체에 대응하는 해석체(Interpretant), 그리고 표상체와 해석체의 관계에 대한 부분이 미흡하다. 따라서 기본적으로는 표상체에 대한 수치만을 산출하는 현재의 보편적인 디지털 언어분석 방법은 작품 비교 연구 혹은 문제를 통한 이론 비교 등과 같은 제한적인 영역에서만 어느 정도 자체적인 완결성을 보이고 있으며, 그 외의 영역에서는 디지털 언어분석을 통하여 도출될 수치에 대한 연구자의 해석을 필요로 한다.” -김바로·강

그럼에도 불구하고 <그림3>을 통해 확인할 수 있듯이, 고전의 형식과 내용 및 전승을 대상으로 한 실험적 성격의 분석 연구가 국내에서도 꾸준히 시도되고 있다. 향후 유관 알고리즘이 더욱 발달하고 정교하게 구축된 도메인 데이터가 대량으로 누적된다면, 지금은 좀처럼 시도하기 어려운 섬세한 분석 연구도 불가능한 일이 아닐 것이다.

3. 디지털 고전학의 방향과 전망

서론과 본론을 통해 고전학의 전통적 지류로서 ①, ②, ③, ④를 짚고, 고전학 연구에 응용할 수 있는 테크놀로지로서 a, b, c에 대해 정리해보았으나, ‘고전학’에 대한 학술적 정의가 명확하지 않은 상황에서 ‘디지털 고전학’에 관한 논의를 전개하는 것이 바람직한가와 같은 근본적 문제 제기가 있을 수 있다. 한편으로 ‘서양학’과 ‘동양학’ 그리고 ‘한국학’과 같은 공간 범주의 구분, ‘언어학’과 ‘문헌학’ 그리고 ‘번역학’ 및 ‘콘텐츠학’과 같은 전공의 구분 등 ‘고전’을 대상으로 한 연구 분야(field)가 다양함을 고려할 때, 고전을 다루는 그 모든 분야의 학술적 담론을 종합한 고전학의 정립이라는 것이 과연 가능한가 라는 의문 또한 제기될 수 있다. 그동안 고전학이 단일한 학(學, discipline)이 아니라 학제적 연구로서 다루어져 온 이면에는 그러한 문제의식이 자리하고 있다 해야 할 것이다.

서론에서 짚어본 고전학의 지류로서 ①, ②, ③, ④의 갈래는, 그러한 종합 차원의 고전학을 정립하는 것이 현실적으로 불가능하다는 가정하에, ‘고전을 다루는 학문’으로서 고전학의 큰 지맥(支脈)을 파악하기 위한 틀(frame)이라 할 수 있다. 향후 고전을 대상으로 이루어질 디지털 형식의

우규, 「빅데이터와 고전문학 연구방법론」, 『어문논집』 78, 중앙어문학회, 2019, 10~11쪽.

연구 결과물이 고전학으로서의 가능성과 의미를 갖추고 있는지 판단하기 위한 최소한의 단서로서 ①, ②, ③, ④의 갈래가 소용될 수 있을 것이다.

본론에서 다룬 고전 연구와 디지털 테크놀로지의 접점으로서 ㉠, ㉡, ㉢의 맥락은, 디지털 고전학이 내포할 수 있는 테크놀로지의 양태와 그 심도를 들여다보기 위한 최소한의 단초에 해당한다. 고전을 대상으로 한 연구에 특정한 컴퓨터·웹 기술을 적용한다는 것은 곧 뚜렷한 학술적 목적과 기능적 효용을 잠재하는 것이기에, 연구 과정과 결과물의 형식에 내포된 의미를 이해하고자 하는 데 있어서 중요한 근거가 된다. 복잡한 데이터 처리가 가능하고 화려한 시각적 효과를 지닌 수준 높은 기술의 결과물이라 하더라도, 고전학으로서의 문제의식과 디지털 테크놀로지의 접점이 불분명하다면 해당 연구가 가치 있다고 말하기는 어려울 것이다. 연구 과정 또한 마찬가지다. 고전 연구에 있어서 테크놀로지를 접목하고자 하는 분명한 목적과 이해가 전제되지 않는, 그래서 그 동기가 불분명한 디지털 기반의 연구 프로세스는 반드시 지양되어야 한다.

고전 연구와 디지털 테크놀로지가 만날 수 있는 접점으로서 ㉠, ㉡, ㉢는 각기 상이한 목적을 전제함과 동시에 그것을 실현하기 위한 매개로서의 구체적인 기술 또한 일정 부분 이질적인 성격을 지닌다. 한편으로 이 3가지 접점은 각각이 독립적인 항목임과 동시에 하나의 연결된 항목으로서 수용되어야 한다. 아날로그 환경에서의 연구 활동의 한계를 디지털 환경에서 보완·극복할 수 있는 큰 맥락으로서 ‘협업(cooperation)’-‘전달(communication)’-‘연산(computation)’으로 연결되는 일명 ‘co-ation’이 일관(一貫)될 수 있을 것이며, 그러한 방향을 꾸준히 지속해나가기 위한 실천(movement)으로서 고전 데이터를 ‘공유(sharing)’하고 ‘표현(representation)’하고 ‘분석(analysis)’하는 일련의 활동이 이해될 필요가 있다.

①, ②, ③, ④의 갈래와 ㉠, ㉡, ㉢의 지점이 특정 연구에서 각기 어떠한 논리로 준용되고 있으며, 그것들이 연구 과정에서 연계되는 양태와 그 의

미가 무엇인가에 대한 구체적 탐구는, 향후 ‘디지털 고전학’이라는 명제 아래 본격적으로 다루어 나가야 할 과제라 할 수 있다. 본문에서 제시한 사례를 통해 확인할 수 있듯이 현시점에서도, ①을 고민하는 연장선상에서 ④가 진행되기도 하고, ④의 차원에서 ⑥가 논의되기도 하며, ②를 수행하기 위한 목적에서 ③이 시도되고 있는 상황이다.

디지털 고전학에 대한 탐색은 아날로그 환경에서 고전학 연구를 본격적으로 정의하기 어렵다는 전제하에, 디지털 환경에서 전개되는 고전 연구의 양태를 통해 ‘학(學)’으로서 고전학 연구의 의미와 가치를 역으로 가늠해보는 작업이기도 하다. 그리고 디지털 형식의 결과물 제출 요구가 보편화되고 있는 최근 국내 인문학 분야 연구 사업들의 양상을 고려할 때, 고전 연구자가 능동적으로 참여하는 연구사업의 산출물로서 디지털 결과물의 가치와 평가를 객관적으로 가늠하는 데 있어서는도 유효한 시각을 마련해 줄 것이라 판단된다.

‘디지털 고전학’에 대한 논의는 이제 시작의 단계에 있다. ‘디지털’과 ‘고전’과 ‘인문학’의 만남에 있어서 더욱 섬세하고 성숙한 논의가 추후 활발히 이루어지기를 희망하며, 그 밑거름이 되는 역할 정도로 이 글에서 다룬 내용들이 참고되기를 바란다.

참고문헌

1. 논저

- 권기성·김동건, 「컴퓨터 문헌 분석 기법을 활용한 심청전 계통 분류 연구」, 『판소리연구』 47, 판소리학회, 2019, 167~205쪽.
- 김기훈, 「제9차 켈트 고전학 학술대회 참관기」, 『서양고전학연구』 55(2), 한국서양고전학회, 2016, 183~190쪽.
- 김바로·강우규, 「인공지능을 활용한 〈소현성록〉 연작의 감정 연구」, 『문화와 융합』 40(4), 한국문화융합학회, 2018, 149~174쪽.
- 김바로·강우규, 「빅데이터와 고전문학 연구방법론」, 『어문논집』 78, 중앙어문학회, 2019, 7~39쪽.
- 김성문·김바로, 「디지털 분석 기법을 활용한 시조 연구 방법 탐색 -『한국시조 대사전』 수록 단형시조를 중심으로-」, 『다문화콘텐츠연구』 34, 중앙대학교 문화콘텐츠기술연구원, 2020, 209~236쪽.
- 박치완 외, 『디지털인문학이란 무엇인가?』, 꿈꿀권리, 2015, 1~332쪽.
- 박진완, 『Data Iconology -데이터 시각화의 구현과 해석』, 한빛아카데미, 2017, 1~320쪽.
- 안대희, 「한국 고전학의 방향 -정전화와 정본화」, 『대동문화연구』 101, 성균관대학교 대동문화연구원, 2018, 11~34쪽.
- 안재원, 「『서양고전학연구』에 게재된 ‘서양고전 기타분야’에 대한 보고」, 『서양고전학연구』 31, 한국서양고전학회, 2008, 221~230쪽.
- 이병찬, 「한시 유사도 분석 방안 연구」, 『한문학논집』 59, 근역한문학회, 2021, 361~384쪽.
- 장문석, 「식민지 출판과 양반 -1930년대 신조선사의 고문헌 출판 활동과 전통 지식의 식민지 공공성-」, 『민족문학사연구』 55, 민족문학사학회, 2014, 351~407쪽.
- 진재교, 「동아시아 古典學과 한문교육」, 『한문교육연구』 42, 한국한문교육학회, 2014, 37~66쪽.
- 최윤경·한수영, 「고전읽기 관련 교양교육 사례연구의 현황과 진단」, 『교양학연구』 16, 중앙대학교 다빈치미래교양연구소, 2021, 195~238쪽.
- 최혜주, 「일제강점기 고전의 형성에 대한 일고찰 -재조일본인과 조선광문회의 고전 간행을 중심으로-」, 『한국문화』 64, 서울대학교 규장각한국학연구원, 2013, 157~195쪽.

2. 웹 리소스

지암일기 데이터 시각화 결과물 (url: <http://jiamdiary.info/>). (접속 일자: 3월 31일)

한국고전종합DB (url: <https://db.itkc.or.kr/>). (접속 일자: 3월 31일)

한국서양고전학회 홈페이지 (url: <https://greco-roman.or.kr/>) (접속 일자: 3월 31일)

宋元學案知識圖譜 (url: <https://syxa.pkudh.org/>) (접속 일자: 3월 31일)

Chinese Text Project (url: <https://ctext.org/>) (접속 일자: 3월 31일)

Codex Atlanticus (url: <http://www.codex-atlanticus.it/>) (접속 일자: 3월 31일)

Coptic Dictionary Online (url: <http://coptic-dictionary.org/search.cgi>) (접속 일자: 3월 31일)

Dante Visualised: Visualising Dante's Divine Comedy

(url: <https://ginestra.github.io/dante-visualised/>) (접속 일자: 3월 31일)

Earlier Latin Manuscripts (url: <https://elmss.nuigalway.ie>) (접속 일자: 3월 31일)

Wikipedia 표제어 'Digital Classics'

(url: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_classics) (접속 일자: 3월 31일)

ABSTRACT

An Essay on Digital Classics

Ryu, In-tae

This paper aims to outline the overall topography and academic consequences of the many classical studies that have been attempted as a component of digital humanities study in recent years, as well as to investigate the possibilities of digital classics derived from them. Sketching the design of digital classics may appear to be a contradiction in a situation where it is difficult to provide the traditional denotative definition of classical studies. While it is impossible to define classical studies in an analog context, it is equally worthwhile to investigate the universal qualities of classical studies generated in a digital environment to gain greater clarity on the meanings of classical studies as a “discipline” (學). This is because many components of classical studies undertaken in a digital context assume classical studies’ traditional problematic consciousness. In this sense, the term “digital classics,” as used in this paper, is not a precise definition of a discipline, but rather a broad statement intended to cover all parts of classical scholarship that intersect with digital technology. The continuation of “co-ation” represented by “cooperation” - “communication” - “computation” is necessary for digital classics to function as a point of interaction between classical research and digital technology. As an active exploration and tangible movement to continue such new research activities, a series of knowledge processing methods such as “sharing,” “representation,” and “analysis” of classical data must be accepted.

Key Words Digital Classics, Classics, Classical Literature, Digital Humanities, Co-ation

논문투고일 : 2022.03.31.

심사완료일 : 2022.05.01.

게재확정일 : 2022.05.02.